PISMO O STARYCH GRACH

NO OPERATION

9

15 lipca 2008

Nowa filozofia!

Blade Runner

Jakość > ilość!

G u n f r i g h t

Sacred Armour of Antiriad

Dość.

Decyzja zapadła. Jest nieodwołalna. W koncepcji pisma zapanują wielkie zmiany.

Czy mieliście już dość żałosnych śmietków, zrobionych „na chybcika" i mających jedynie zapełniać miejsce, zawierających zbiór bezużytecznych informacji podanych w niestrawnej formie? Takie zdegenerowane twory nie mają od dziś prawa bytu. Nowa filozofia naszego pisma skupia się na jakości, nie zaś ilości. Wychodzimy z założenia, że lepiej zamieścić kilka naprawdę dobrych tekstów, niż kilkanaście niedoróbek. Nowe NoO to diametralna zmiana kursu.

Oczywiście znaczy to, że ilość artykułów może się zmniejszyć. Jednak w zamian za to gwarantujemy [Korodzik, przestań mówić o sobie w liczbie mnogiej - Babka z Marsa] wam, że każdy z nich będzie przemyślany i napisany z sercem.

Korodzik

P. S. A ten wampirek, straszący w tle, pochodzi z gry, która miała być recenzowana w tym numerze. Recenzja ostatecznie ukaże się później, ale obrazek był za ładny, aby zeń rezygnować. Enjoy.

Ten numer No Operation przygotowany został przez Jacka „Korodzika" Dobrzynieckiego, Tomasza „Bylu" Bylewskiego, Piotra „PopoCopa" Szymańskiego, Gadzinka i Klusa.

Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: www.nop.ir.pl

S P I S T R E Ś C I

Blade Runner...4

Ugh!...8

Lemmings...9

Star Raiders II...10

Gunfright. Kane...11

Sacred Armour of Antiriad...13

Maziacs PC...14

Z sieci: SOS Saturn...15

Good Old Games...16

Blade Runner



Lemmings



W roku 1968 genialny pisarz Philip K. Dick opowiedział nam o ludziach, którzy zachowują się jak roboty, i o robotach, które zachowują się jak ludzie. W roku 1982 znakomity reżyser Ridley Scott ubierając tę historię w obrazy i dźwięki, pomógł naszej niedoskonałej wyobraźni, a łowca androidów Rick Deckard już na zawsze dostał twarz Harrisona Forda. Wreszcie, w roku 1997, dzięki twórcom z Westwood Studios, gracze mogli dopisać kolejny rozdział tej opowieści. Blade Runner powrócił.

Blade Runner

Komputerowe adaptacje filmowych hitów to prawie zawsze produkcje marne, których autorzy nie przykładają się ani do fabuły, ani do oprawy, bo wszystko i tak sprzeda się na fali popularności kinowego pierwowzoru. Na szczęście panowie z Westwood doskonale wiedzieli, że ruszają prawdziwą Legendę, której po prostu nie wolno im zbezcześcić. Musieli stworzyć dzieło wybitne, bo tylko takie mogłoby godnie kontynuować najlepszy film science-fiction wszech czasów. Choć mało kto wierzył w powodzenie projektu, ci dzielni ludzie stawili czoła wyzwaniu i odnieśli sukces.

Replikanci są jak wszystkie inne maszyny: albo pożyteczni, albo niebezpieczni. Jeśli są pożyteczni, nie są moim problemem. (Deckard)

Los Angeles, listopad 2019 roku. Ludziom udało się zbudować androidy (zwane replikantami) tak doskonałe, że prawie nieodróżnialne od człowieka. Silne, inteligentne, przebiegłe – mogły stanowić zagrożenie dla swych twórców – toteż wszystkie wysyłane





są do pracy w kosmicznych koloniach z zakazem powrotu na Ziemię. Gdy któryś złamie tę zasadę, do akcji wkraczają łowcy – jak Rick Deckard lub Roy McCoy, bohater gry.

Łowcy mają do dyspozycji specjalistyczny sprzęt taki jak empatyczne testy Voighta-Kampffa czy analizatory zdjęć Esper, ale w finale każdej sprawy i tak w ruch idzie broń palna. W walce z mającym zdecydowaną fizyczną przewagę przeciwnikiem to jedyna skuteczna metoda, a replikanci nie zawsze przegrywają. To naprawdę ryzykowna robota, której często towarzyszą wyrzuty sumienia. Bo jak można zabić kogoś, kto potrafi kochać, nienawidzić, śmiać się i płakać? Czy obdarzona świadomością i wspomnieniami maszyna nadal pozostaje tylko maszyną? O tym wszystkim opowiadają i film i gra.

Widziałem rzeczy, w jakie wy, ludzie, byście nie uwierzyli... Płonące okręty szturmowe w konstelacji Oriona... Strumienie elektronów jarzące się w ciemności... Wszystkie te chwile przepadną w czasie... Jak łzy w deszczu... (Roy Batty)

Komputerowy *Blade Runner* to przygodówka, lecz zupełnie różna od wszystkich pozostałych. Kto bowiem widział przygodówkę dziejąca się w czasie rzeczywistym? McCoy prowadzi swoje śledztwo, mozolnie analizuje zdjęcia, przesłuchuje świadków, zbiera dowody, czasem po prostu włóczy się po mieście w poszukiwaniu jakiegokolwiek punktu zaczepienia lub zmęczony kładzie się spać, lecz replikanci wcale na niego nie czekają. Mają własne cele, do których dążą, podobnie zresztą jak inni łowcy, również próbujący dopaść androidy. Akcja, zamiast jak w „klasycznych” przygodówkach czekać na ruch głównego bohatera, toczy się dalej. Jak w życiu.



Tu dochodzimy do drugiego rewolucyjnej nowości – nieliniowej fabuły, która w zależności od decyzji i wyborów gracza może doprowadzić do jednego z trzynastu (!) zakończeń. McCoy może zgodnie z pierwotnymi założeniami zajmować się likwidowaniem replikantów, ale może też stwierdzić, że racja leży po stronie



androidów i próbować im pomóc w przeżyciu. Może też np. stwierdzić, że obie strony konfliktu są siebie warte i wyjechać z miasta z ukochaną kobietą. Kombinacji jest mnóstwo, dzięki czemu gracz chyba po raz pierwszy czuje, że nie wykonuje tylko zadań zaprogramowanych przez autorów, ale postępuje w zgodzie z własnym sumieniem.

Jakby tego było mało, na początku gra losuje, które z postaci w niej występujących są replikantami, a które ludźmi, dzięki czemu McCoy często nie wie, kogo tak naprawdę ściga (wszak nie każdy zgodzi się na test Voighta-Kampffa), a po wykonywaniu egzekucji pozostają dylematy... Może zabiłem człowieka? Jest to zresztą piękny ukłon w stronę prozy Dicka, dla którego zagadnienie istoty człowieczeństwa stanowiło podstawę całej twórczości. W pewnym momencie gracz zaczyna wątpić: a może to ja, Roy McCoy, utalentowany łowca androidów, sam... jestem androidem?

Wszystko to sprawia, że w *Blade Runnera*, jak w żadną inną przygodówkę, można grać nawet kilkadziesiąt razy i akcja nigdy nie będzie wyglądała identycznie, przy czym zawsze zachowa spójność i konsekwencję. O tym, jak trudne jest to do wykonania, niech świadczy fakt, że mimo upływu ponad dekady od wydania gry, nikt nie poszedł w ślady magików z Westwood.

Nie wiem, dlaczego mnie uratował. Może w tych ostatnich chwilach kochał życie bardziej niż kiedykolwiek? Każde życie, także moje... Szukał odpowiedzi na te same pytania, które wszyscy sobie zadajemy. Skąd przychodzę? Dokąd idę? Ile zostało mi czasu? A ja mogłem tylko siedzieć i patrzeć, jak umiera... (Deckard)

Blade Runner

Producent: Westwood Studios
Wydawca: Virgin Interactive
1997
Platforma: PC

+ Rozgrywka w czasie rzeczywistym
+ Nieliniowa fabuła
+ Każda partia wygląda inaczej
+ Zachowany klimat filmu

Ocena: 5



Ludzie, którzy zachwycali się filmowym Blade Runnerem, otrzymali szansę, by naprawdę wejść w świat znany tylko z dużego ekranu. Ciągle padający deszcz, wszechobecna kultura azjatycka, neony, wideobillboardy reklamujące pozaziemskie kolonie... – gracz wsiąka w Los Angeles anno domini 2019, stając się częścią tego ponurego miasta przyszłości, w którym gdzieś między wieżowcami i reklamami zagubił się człowiek... Chodzi po ulicach widzianych w filmie, rozmawia z tymi samymi postaciami, a jednak bierze udział we własnej historii. Panowie z Westwood tu również nie poszli na łatwiznę. Nie przenieśli akcji filmu na komputer, lecz stworzyli nową opowieść, osadzając ją tylko w filmowych realiach.

Dzięki temu komputerowy *Blade Runner* nie jest de facto adaptacją kinowego hitu, lecz traktować go należy bardziej jako interaktywną kontynuację. Przy tym wszystkim jest to również nowatorska, rewolucyjna wręcz gra przygodowa, niepodobna do niczego, co ludzie widzieli wcześniej i później. Również w tym sensie godnie podtrzymuje ona tradycje legendarnego pierwowzoru.

Klus

UGH!

Co tu robić, kiedy dziewczyna cię nie chce ze względu na złą sytuację finansową, a ty nie masz akurat stałego źródła zarobku? W takim przypadku najlepiej wskoczyć do taksówki i zacząć wozić ludzi. Oczywiście nie do zwykłej taksówki, a do taksówki-helikoptera. Kiedy dodamy jeszcze, że wszystko dzieje się w epoce kamienia łupanego, a nasz helikopter jest helikopterem na pedały (coś podobnego zbudował Barney Rubble w jednym z odcinków 'Flintstonów'), okaże się, że ta gra jest cokolwiek zwariowana.



Początki zawsze są trudne. Przekonujemy się o tym dobitnie tuż po włączeniu gry, kiedy to musimy kilkakrotnie wcisnąć Enter, przebijając się przez serię ekranów i filmików. Co gorsza, musimy to robić za każdym razem, gdy postradamy wszystkie życia i chcemy rozpocząć zabawę od nowa.



Nasz biznes prowadzimy na stoku jakiejś góry, w której znajduje się wiele jaskiń. Co jakiś czas wychodzą z nich jaskiniowcy, którzy głośno żądają, aby ich gdzieś podwieźć. My musimy podlecieć naszym pojazdem i wylądować obok nich (ale nie na nich!) Trzeba jeszcze zaczekać, aż wgramolą się na pokład (poruszają się niestety cokolwiek powoli) i odwieźć ich szybciutko na miejsce. Nie jest to łatwe [wiedziałam, że prędzej czy później to powiesz - Babka z Marsa], gdyż nasz pojazd jest delikatny i rąbnięcie nim z całej siły w ścianę kończy się smutno. Tam samo kończy się spotkanie z pterodaktylami, a także z wkurzonym triceratopsem. Niestety, autorzy się niezbyt postarali - w przypadku kolizji (i, co za tym idzie, straty życia) nie mamy żadnej animacji eksplodującego pojazdu - po prostu ekran ciemnieje i poziom rozpoczyna się od nowa.

A szkoda, bo animacje w tej grze są naprawdę dobre. Widać to na naszych pasażerach. Są ich trzy rodzaje: dwóch krasnoludowatych bubków (jeden z siwym zarostem, drugi z kasztanowym), oraz wybitnie chuda i seksowna (?) Miss Jaskini. Ładnie chodzą, ładnie mówią, ładnie wrzeszczą wpadając do wody ;-) (gdy na nich niechcący wylądujemy). Niestety gorzej wygląda już choćby widoczny niekiedy triceratops - sprawia wrażenie, jakby go źle wycięto z jakiegoś tła.

W każdym razie autorzy wykazali się daleko posuniętym sadyzmem przy projektowaniu poziomów, wstawiając wszędzie wąskie przejścia, w których łatwo obtłuc sobie pojazd. Dodajmy do tego jeszcze wyskakujące znienacka pterodaktyle i nie dziwimy się już, że gra bardzo szybko staje się naprawdę trudna. Przez to wspomniana wyżej konieczność czekania całej minuty, aby móc wpisać hasło i znów rozpocząć poziom, staje się doprawdy mocno irytująca.

System odzyskiwania nieustannie traconej (w wyniku pedałowania) energii jest ciekawy. Trzeba podlecieć i wziąć kamień, a następnie łupnąć nim w drzewko - wyleci pożywny owoc. Tym samym kamieniem można chwilowo ogłuszyć nieprzyjaznego dinozaura. Trzeba jednak uważać, by owego kamyka nie wrzucić do wody lub za planszę, bo wtedy go stracimy. Zresztą branie go jest wkurzająco rozwiązane - wystarczy go dotknąć i już go mamy, nawet jeśli nie chcemy, a ponieważ blokuje on miejsce w taksówce przeznaczone dla pasażerów, próbujemy go jak najszybciej wyrzucić. Co najczęściej skutkuje tym, że kamień odbija się i wraca do nas. Ech, niewesołe jest życie jaskiniowca... Nieco uprzyjemnia je mały smaczek. Po zrzuceniu kogoś do wody możemy polecieć po niego, a on podpłynie do naszej taksówki. Jak widać nawet przymusowa kąpiel nie pozwala ludziom stracić z oczu swojego celu.

Muzyka po jakimś czasie się przykrzy - ciągle taka sama. W sumie odczucia z gry są podobne. Jeśli ktoś ma dużo cierpliwości i delikatności w palcach - może spróbować pograć.

Korodzik

PS. Aha, hasła do poziomów to w większości nazwy utworów zespołu death metalowego Christian Death. No cóż, jak widać, nawet za taką przyjemną gierką może się kryć coś mrocznego.



Lemmings

Małe śmieszne stworki uparcie dążące do samozagłady, jako bohaterowie gier komputerowych towarzyszą nam od wielu lat. Początkowo *Lemmings* zostały wydane na Amigę 500 i swego czasu były jedną z najbardziej popularnych gier komputerowych zbierając najwyższe noty w branżowych pismach. Właśnie na tej platformie godzinami ratowałem niebieskie futrzaki. Później ukazało się kilka wersji na inne systemy, niektóre nawet trójwymiarowe, choć największą frajdę dawały oryginalne zrobione w grafice 2D, ostatnio możemy nawet zagrać w nie na PlayStation Portable czy PlayStation2.



Lemmings to gra logiczna opracowana przez DMA Design i opublikowana przez Psygnosis w 1991 roku. Zadanie masz proste - doprowadzić określoną liczbę zwierzaków do domciu, który jest ukryty w najtrudniej osiągalnym miejscu planszy. Na szczęście każdego z lemingów możesz w ciągu sekundy nauczyć fachu - i przemienić go np. w leminga kopiącego dół, wspinającego się po skałach, blokującego drogę, czy też korzystającego z dobrodziejstw spadochronu. Oczywiście liczba zwierzątek, które możesz przekształcić, jest ograniczona i nie można jej w żaden sposób przekroczyć. Powoduje to, że nieraz trzeba się porządnie zastanowić, zanim podejmie się decyzję co do dalszego rozwoju sytuacji. Gra jest podzielona na kilkadziesiąt etapów. Po przejściu każdego otrzymujesz hasło, które pozwoli ci w przyszłości na rozpoczęcie zabawy od danego levelu.

Lemmings charakteryzuje się całkiem dobrą oprawą graficzną. Poziomy są kolorowe i bardzo różne. Czasem są to podziemia egipskich budowli, innym razem jaskinie wypełnione kryształami albo średniowieczne budowle pełne kolumn, a kiedy indziej po prostu drewniane kładki. Wszystko prezentuje się ładnie

Oprawa audio także jest miła dla ucha. Poza sporadycznymi okrzykami yuuupii w wykonaniu lemingów, słyszymy odgłosy ich pracy, a całość dopełnia miła dla ucha muzyczka, brzdąkająca gdzieś w tle.

(Ciąg dalszy na stronie 11)

Ugh!

Producent: Play Byte
Wydawca: Egosoft
1992
Platforma: Amiga, C64, **PC**

\+ Ładna animacja
\+ Można zrzucać ludzi :)
\- Długo się włącza!

Ocena: 3+



Star Raiders II

MIESZKAŃCY UKŁADU SŁONECZNEGO CELOS IV STANĘLI W OBLICZU ZAGROŻENIA, KIEDY W POBLIŻU ICH PLANET POJAWIŁY SIĘ STATKI KOSMICZNE ZYLONÓW. NIKT NIE MIAŁ WĄTPLIWOŚCI CO DO CELU TEJ NIESPODZIEWANEJ WIZYTY. ROZPOCZĘŁA SIĘ WOJNA.

Star Raiders II to uproszczony symulator statku kosmicznego Liberty Star, który jako jedyny jest w stanie stawić czoła flocie Zylonów. Celem gry jest wyeliminowanie wszystkich statków Zylonów oraz ich baz w sąsiednim układzie słonecznym. Liberty Star ma 3 rodzaje uzbrojenia: lasery, pociski i bomby. Pierwsze dwa służą do eliminacji myśliwców i niszczycieli wroga, trzeci z kolei do niszczenia jego baz. Podczas walki Liberty Star doznaje uszkodzeń, które na szczęście można usunąć w kosmicznych stacjach naprawczych.

W stacjach można też uzupełnić zapas bomb (lasery i pociski nie "zużywają się").

W czasie gry czeka nas wiele pojedynków w przestrzeni kosmicznej, a także nad powierzchniami planet (zarówno naszymi jak i nieprzyjaciela). Akcję gry obserwujemy z kabiny naszego statku kosmicznego, mamy więc widok na deskę rozdzielczą i "przez przednią szybę". Na desce rozdzielczej znajduje się mnóstwo wskaźników, z których część jest przydatna (informacja o zniszczeniach i ilości bomb), a część to ozdobniki. Do przemieszczania się w obrębie układu słonecznego lub pomiędzy dwoma układami służy komputerowa mapa. Jej obsługa jest banalna - wskazujemy obiekt docelowy, wciskamy Fire i rozpoczyna się lot. Mapa to również źródło informacji o położeniu oddziałów Zylonów oraz o liczbie ich statków nad naszymi planetami.

Jeżeli wspomniana liczba jest różna od zera oznacza to, że miasta na danej planecie są atakowane. Należy wtedy jak najszybciej udać się na tą planetę i wytłuc agresorów.



Największym wyzwaniem dla grającego w *Star Raiders II* jest konieczność ciągłego przemieszczania się. Początkowo przewaga liczebna Zylonów wydaje się przytłaczająca i trudno ogarnąć całą sytuację - co chwila pojawiają się nowe oddziały, atakowane są kolejne planety.

W miarę oswajania się z grą staje się ona łatwiejsza, ale warto tu wspomnieć, że oprócz refleksu wymagana jest też odrobina strategicznego myślenia. Gdy wszystkie nasze miasta zostaną zniszczone następuje "Game Over". Taki sam skutek ma zniszczenie Liberty Star. Pod względem technicznym gra zrobiona jest całkiem nieźle. Dobra, pseudo-trójwymiarowa grafika, jest czytelna i dość zróżnicowana. Dźwięk to wszelkiego rodzaju strzały, wybuchy, pomrukiwania silnika itp. Jeśli zaś chodzi o najważniejsze, czyli grywalność, to muszę przyznać, że stoi ona na wysokim poziomie i miło jest co jakiś czas po raz kolejny dołożyć Zylonom.



Piotr "PopoCop" Szymański



Star Raiders II

Producent: Atari
Wydawca: Electric Dreams
1986
(ZX Spectrum: 1987)
Platforma: Amstrad CPC, Atari XL/XE, Commodore 64, **ZX Spectrum**

+ zróżnicowana akcja
+ dobre wykonanie
+ grywalność
- za krótka

Ocena: 4



Lemmings

Producent: DMA Design
Wydawca: Psygnosis
1991
Platforma: Amiga, Atari, PC
(i praktycznie wszystko)

+ Ciekawy pomysł
+ Dożywotnia grywalność

Ocena: 4

(Ciąg dalszy ze strony 9)

Lemmings mimo upływu lat zapewnia w dalszym stopniu dobrą zabawę tak jak w momencie jej wydania 16 lat temu na Amigę. Gra posiada też niezła oprawę audio-wizualną. Tytuł jest jednym z niewielu, który mimo iż wydany wieki temu wart jest zagrania.

Tomasz Bylewski <BYLU>



Czas największego rozkwitu westernów to lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte, wtedy komputerowa rozrywka nie istniała, dlatego mamy stosunkowo mało gier, których akcja rozgrywa się na dzikim zachodzie. Oczywiście wystarczy wspomnieć świetny *Outlaws* z 1997 roku, przenieśmy się jednak do połowy lat osiemdziesiątych.

Gunfright...

Gwiazda szeryfa + łowca nagród + sześciostrzałowe colty + konie + pojedynki + bandyci = *GUNFRIGHT*

Po ekranie tytułowym, pojawia się niewielkie menu z dość przyjemną muzyczką. Opcje mamy trzy: jeden lub dwóch graczy, wybór sterowania oraz ulubioną pozycję wszelakiej maści graczy "Start game". Zatem wystrzał i zaczynamy! Najpierw od zrobienia kapitału. Z góry spadają żółte worki ze znaczkiem "$", każdy z setką smakowitych dolarów w środku, pytania?



Grę właściwą zaczynamy przed więzieniem, naszym celem jest złapanie bandyty grasującego po mieście. Po lewej ekranu widzimy aktualnie poszukiwanego wraz z wysokością nagrody, w dolnym lewym rogu mamy swój stan konta, oraz liczbę zapasowych kapeluszy (żyć), dalej jest bębenek naszego colta, czerwone kropki oznaczają naboje, po wystrzeleniu wszystkich sześciu pocisków, nasza broń jest automatycznie przeładowywana. W prawym dolnym rogu mamy aktualny cennik, za każdy nabój, za wynajem konia czy za zabicie cywila. W naszej misji pomocni okazują się podskakujący chłopcy wskazujący nam kierunek w którym udał się przestępca. Od czasu do czasu można również spotkać wierzchowca do wynajęcia, przy wskoczeniu na siodło przygrywa nam muzyczka z bonanzy, jesteśmy wtedy szybsi od wiatru, ale



niestety po 30 sekundach wierzchowiec się męczy i znika. Mamy również wsparcie męskiej części miasta, choć na ulicach ich nie widać, w przypadku braku funduszy możemy znaleźć zbawienny żółty worek z pieniędzmi. Niestety przedstawicielki płci pięknej są dla nas mniej łaskawe, przy każdym kontakcie giniemy i nasz kapelusz wędruje w górę, żeby zaraz opaść na ziemię zostając jedyną pamiątką po dzielnym bohaterze. Również spotkanie z kaktusem czy unoszoną przez wiatr kulą z siana (?)* zabija. Jeśli ominiemy wszystkie przeszkody i uda nam się spotkać przestępcę, należy go wyzwać na pojedynek (czytaj: strzelić do niego), a potem wykazać naszą wyższość w starciu jeden na jednego. Kiedy już wygramy, odprowadzimy delikwenta do więzienia, miasto nawiedza kolejny wróg... W sumie jest ich aż 20, część to postacie autentyczne takie jak Buffalo Bill (wyceniony na 350$), Jesse James (2000$) czy Butch Cassidy (2500$). Niektórzy poruszają się konno. Co czterech mamy bonusa, czyli znane już spadające z coraz to większa prędkością worki wypchane forsą. Po zaliczeniu wszystkich 20 przeciwników, komputer generuje na okrągło czterech ostatnich, można grać do utraty wszystkich trzech żyć.

Gunfright

Producent: Ultimate Play the Game
1985
Platforma: Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum

+ Grywalność
+ Liczne urozmaicenia
+ Prawdziwe postacie
- Brak możliwości „przejścia” gry

Ocena: 4+

Grę wydała w 1985 roku firma Ultimate Play the Game, znana z takiego hitu jak *Knight Lore*. Gra może nie była przełomem w swoim czasie, aczkolwiek niezła jak na owe czasy oprawa graficzna i muzyczna, prosty i ciekawy pomysł uczynił z niej bardzo dobrą pozycję, dającą rozrywkę na ładne parę godzin.



Drugą westernową grą, która pamiętam z wczesnego dzieciństwa jest *KANE*. Wydana rok po *Gunfright*. Gra składa się z czterech etapów, po zaliczeniu jednego przechodzimy do drugiego itd. Grafika nie odbiegała od ówczesnych standardów, muzyczkę można by było trochę poprawić, ale nie zapominajmy, patrzymy na to dwie dekady później.

...Kane



Zaczynamy od polowania, znajdujemy się za miastem na przednóżu gór, w oddali widać indiańską wioskę, a my mamy za zadanie zestrzeliwać kaczki czy inne ptaszyska (przepraszam,

Kane

Producent: Mastertronic
Wydawca: Mastertronic
1985 (Amstrad: 1986)
Platforma: Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum

+ Grywalność
+ Niezła grafika
- Za krótka gra

Ocena: 4



ale żaden ze mnie ornitolog), do wykorzystania mamy 10 strzał, z tym, że trafiona kaczka upada wraz ze strzałą, która automatycznie dodaje się w naszym inwentarzu, za każde trzy upolowane ptaki dostajemy złotą odznakę strzelecką, które w późniejszych etapach służą nam za życia. Etap kończy się z chwilą wystrzelenia wszystkich strzał, musimy mieć co najmniej jedną odznakę, żeby przejść do etapu drugiego. Dla bardziej ambitnych zadanie: ustrzelenie dwóch kaczek jedną strzałą.

Kolejnym naszym zadaniem jest wjazd do Kane, mamy przed sobą 4 mile do przebycia i 120 sekund czasu, wraz z naszym białym rumakiem musimy przeskakiwać przez różnego kształtu krzaki czy zwały ziemi, ten etap jest dość prosty i nawet bez zbytniej wprawy można go przejść już za pierwszym razem.

Trzecim i moim ulubionym zadaniem jest rozprawa z bandą w mieście. W ręce mamy typowy sześciostrzałowiec, bandyci wychylają się z okien saloonu, pojawiają się w drzwiach banku czy wyskakują zza dyliżansu, naszym zdaniem jest strzelać i nie dać się trafić, nasz rewolwer możemy przeładować dotykając prawej krawędzi ekranu. Zabawa się kończy po unicestwieniu dwunastu opryszków (parszywa dwunastka?)

Jak już banda stanie się tylko złym wspomnieniem, musimy dogonić pociąg, a konkretnie lokomotywę, tutaj znów dosiadamy naszego białego konia, gnając musimy przeskakiwać, przez krzaki, wyschnięte krzewy, kupy ziemi itd., tym razem nie jest to takie proste jak w etapie drugim, osobiście sądzę, że ten fragment gry jest zdecydowanie najtrudniejszy. Jeśli na naszym ekranie pojawi się lokomotywa, wygraliśmy i możemy sobie pogratulować dobrej roboty! Niestety odpoczynek nie trwa długo, znów czeka nas polowanie...

Gadzinek

**(Babka z Marsa wyjaśnia: to nie siano, lecz taka jedna roślina zwana po łacinie: Salsola, a po polsku: solanka – Korodzik)*

Sacred Armour of Antiriad

W roku 2086 cywilizowany świat został zniszczony w wyniku konfliktu nuklearnego. Ludzie, którym udało się przetrwać, dali początek nowej rasie mogącej żyć w postnuklearnych warunkach. Rasa ta wiodła proste, wiejskie życie lecz pewnego dnia jej spokój został zakłócony przez przybyszów z innej planety. Kosmici brutalnie podporządkowali sobie ludzi i uczynili z nich niewolników wydobywających w kopalni cenny surowiec. Ze względu na przepaść cywilizacyjną pomiędzy ludźmi i kosmitami otwarta walka o wolność nie wchodziła w rachubę. Jedyną nadzieję na pokonanie kosmitów stanowiła legenda o Świętej Zbroi znajdującej się gdzieś w zniszczonym mieście. Zbroja ta umożliwiłaby przedostanie się do bazy kosmitów i zniszczenie jej. Rada starszych podjęła decyzję o sprawdzeniu prawdziwości legendy. Do wykonania trudnej misji został wyznaczony młody mężczyzna o imieniu Tal.



W tym miejscu kończy się intro (w postaci komiksu dołączonego do gry) i zaczyna się właściwa gra. Jej celem jest odnalezienie zbroi oraz czterech elementów jej wyposażenia, a następnie przedostanie się do bazy kosmitów i zniszczenie jej.

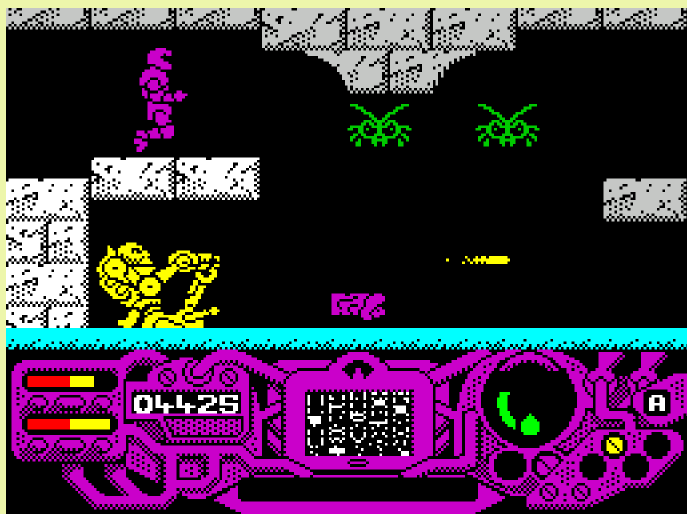
W grze sterujemy Talem, który może biegać, skakać, kucać, rzucać kamieniami i zbierać przedmioty. Tal początkowo znajduje się w lesie i jego pierwszym zadaniem jest odnalezienie zbroi. Jest to dość proste, bo stoi sobie ona zaraz przy wejściu do miasta, w centralnej części lasu. Żeby jednak ruszyć ją z miejsca potrzebne są buty

antygrawitacyjne - trzeba ich poszukać w lesie. Po znalezieniu butów wchodzimy do zbroi i zaczynamy wędrówkę przez zniszczone miasto oraz wnętrze wulkanu, zbierając po drodze elementy zbroi i zasilające ją baterie. Miejsce, do którego musimy dotrzeć to reaktor na samym szczycie wulkanu. Kiedy już tam trafimy (i posiadamy wszystkie elementy wyposażenia) wystarczy stanąć w zbroi w centrum ekranu ...i obejrzeć zakończenie gry.

Sacred Armour of Antiriad to gra, która wyróżnia się ciekawym pomysłem i dobrym wykonaniem. Grafika, jak na możliwości komputerów ośmiobitowych, jest bardzo dobra. Postać głównego bohatera, wrogowie i elementy tła są bardzo starannie narysowane i bogate w szczegóły. Uwagę zwraca również płynna animacja. Dźwięk jest taki sobie, na planszy tytułowej muzyka, a w czasie gry różne piknięcia. Szkoda, że nie zrobiono wersji dla Spectrum 128k wykorzystującej chip AY.

Pod względem grywalności *Sacred Armour of Antiriad* plasuje się w kategorii gier, w które warto zagrać. Chociaż ma już ponad 20 lat wciąż wciąga.

Piotr "PopoCop" Szymański



Sacred Armour of Antiriad

Producent: Palace Software
Wydawca: Palace Software
1986
Platforma: Amstrad CPC, Commodore 64, **ZX Spectrum**

- \+ Ciekawy scenariusz
- \+ Dobra grafika
- \+ Grywalność
- \- Dźwięk

Ocena: 4



Gra *Maziacs* na Spectrum odznaczała się nieskomplikowanymi zasadami, zaś sama zabawa przebiegała dość abstrakcyjnie. Remake tego tytułu na nowego, dobrego peceta to zmienia. Tym razem nie chodzimy patykoludkiem po kilkukolorowym labiryncie, lecz pandą-karateką (a może kungfuistą?) uzbrojoną w katanę, zamiast dziwacznych stożkowych rzeczy naszą „szamę" stanowi ryż palcem - przepraszam, pałeczkami jedzony, a na naszej drodze stają nie tyle rozpikselowane pajęczydła, co chińszczyznowate smoki.

Ogólnie rzecz biorąc przebieg gry nie różni się zbytnio od oryginału, choć można sobie dobrać kilka poziomów trudności. Jednakże dla tych, którzy szukają czegoś nowego, stoi do dyspozycji tryb „Maziacs PJ" - zmienia on zasady gry, wprowadzając inne elementy. Jest ciekawy, ale znacznie trudniejszy od podstawowej wersji.

Udźwiękowienie jest ważną częścią wielu gier i w tym wypadku jest podobnie. Niestety autor niezbyt się popisał. Muzyka podczas gry to głównie jakieś orientalne (?), wyjące piski. Przy okazji tu dochodzimy na największej chyba wady gry: za każdym razem, gdy spotkamy przeciwnika, musimy oglądać trwającą ok. 10 sekund animację walki, podczas której brzmi wesolutka muzyczka. Może za pierwszym czy drugim razem jest to miłe, ale po chwili zaczyna doprowadzać do wściekłości. Chwały grze nie przysparza też długie ładowanie. Cóż... mimo to zagrać można i całkiem nieźle się zabawić, a dla konserwatystów jest opcja włączenia oryginalnej, Spectrumowskiej grafiki. Komu to nie wystarczy, może stworzyć własną (drogą edycji kilku plików graficznych).

Korodzik

Maziacs PC

Producent: PeeJay
http://peejays-remakes.co.uk/maziacs/maziacs.html
2002

- \+ Śliczna grafika
- \- Kiepskie udźwiękowienie
- \- Długie sceny walki

Ocena: 3+

SOS SATURN

czerwiec 04, 2008

THE ORB OF DILAARIA



***The Orb of Dilaaria* ukazał się w 2006 roku. To bardzo dobra gra, jednak nawet gdyby ukazała się dziesięć lat wcześniej, i tak byłoby dla niej zdecydowanie za późno.**

Nie pomogłaby rozbudowana (przynajmniej jak na gatunek FPS) i nielinearna fabuła. Nic nie dałoby sześć epizodów oraz sześćdziesiąt obszernych map, ani dwudziestu przeciwników o zróżnicowanych umiejętnościach, jak również efekty graficzne, które wykorzystują maksimum możliwości użytego engine'u. Nikogo też nie wzruszyłyby trzy lata ciężkiej pracy jednego człowieka wspieranego (często tylko dobrym słowem) przez garstkę hobbystów.

Nic z tego.

Wszystkie te elementy złożyły się wprawdzie na znakomitą grę, ale zagrało w nią nie więcej niż kilka osób. A czy ktoś, oprócz samego autora, poświęcił jej tyle czasu, by ją ukończyć - nie wiadomo. Osobiście wątpię.



The Orb of Dilaaria to przeróbka *Wolfensteina 3D* / *Spear of Destiny*, wykorzystująca kod źródłowy uwolniony przez id Software. I choć autor właściwie wszystko (grafikę, animację, muzykę, dźwięki, mapy, AI) zmienił, często wręcz zaprojektował i napisał od podstaw, pozostał jeden szczegół: fundamentem produkcji z 2006 roku była gra wydana w roku 1992. Jaka to przepaść, pokazują screeny.

Czym jest SOS Saturn, oprócz mało znanej gierki na Atari? Cóż, SOS Saturn to blog. A także biuletyn. Blog i biuletyn. To chyba nazywałoby się: bletyn? Biulog? Matko, co ja piszę? Chyba jestem niewyspany. Przejdźmy więc do rzeczy.

BLOG...

Na swym blogu Klus pisze. O czym? Głównie o grach, choć nie tylko. Niekiedy także o filmach. Niewykluczone jednak, że w przyszłości rozszerzy swą działalność także i na inne obszary kultury.
Tu plus: wszystkie notki są dokładnie "olinkowane" - jeśli nie wiemy co to jest NES albo chcemy poczytać o filmie Team America, można od razu kliknąć. Większość linków prowadzi do Wikipedii.
Styl pisania jest zwięzły, bez zbędnych ozdobników. Po prostu: Klus mówi, że gra istnieje, mówi, jaka też ona jest. No, i jeszcze link do ściągnięcia. I to wszystko. Bez rozwlekłości. Każdą notkę można bez problemu przeczytać w parę minut.

...I BIULETYN.

Klus uległ złowrogim pokusom internetu i stworzył zina. Przepraszam - biuletyn. Jak na razie wydał tego dwa numery, a obie wypełnione ciekawymi tekstami. Choć niektóre są skopiowane z bloga, a artykuł "Bohaterowie nigdy nie są zmęczeni" jakbym już gdzieś czytał. I to dwa razy.
Na razie biuletyn jest czysto "komputogrowy" (jak mawiano w Top Secrecie). Jednakże przyszłość jest obiecująca: planowane jest rozszerzenie tematyki. Lista przyszłych tematów jest intrygująca: RPG, anime, fantastyka. Co więcej - autor zapowiada powstanie książki - książki, którą napisze on sam, a która będzie traktatem o historii gier komputerowych. [Tylko nie to! Ja chciałam napisać taką książkę! - Babka z Marsa] Jeśli całe dzieło będzie napisane w tak wyrafinowanym stylu, jak reszta Klusowej twórczości (patrz recenzję Blade Runnera w tym numerze), to można spodziewać się bestsellera...

A więc: szczerze namawiam - wpadnijcie tam. Nie pożałujecie. Nie stracicie czasu. Za to dowiecie się o istnieniu ciekawych rzeczy, o których zapewne nigdy byście nie usłyszeli.

http://sossaturn.pl

Korodzik

Normalni ludzie lubią oglądać najlepsze filmy. Ja większą przyjemność znajduję w oglądaniu filmów najgorszych. O takich właśnie perełkach kinematografii poopowiadam na łamach *SOS Saturn*, by i inni mogli je zobaczyć (albo by wiedzieli, że nie warto).

A wątpliwy zaszczyt otwarcia cyklu przypadnie filmowi...

LEVIATHAN
czyli tuż nad dnem



Jest to obraz, który zniesmaczy wszystkich tzw. statystycznych widzów, jak również widzów z (jakimikolwiek) ambicjami, ale dla miłośników drugoligowego horroru powinien stanowić jazdę obowiązkową. Erudyci gatunku, oglądając *Leviathana*, mogą bowiem urządzać zawody w zgadywaniu, z czego zerżnięta jest dana scena. A zerżnięta jest prawie każda.

Najbardziej oczywista zżynka to sama fabuła. Oto grupa górników, kopiących na dnie oceanu w poszukiwaniu srebra, dokopała się do tajemniczego organizmu, który najpierw infekuje ciała żywicieli, a później rośnie w nich i rozwija się, by w ostatnim stadium osiągnąć formę dorodnego potwora. Z zagrożeniem zmaga się stale malejący zestaw standardowych bohaterów (Lider Zespołu, Silna Kobieta, Dzielny Murzyn, Waleczny Latynos, Wkurwiający Wszystkich Wesołek (ten, zgodnie z regułami gatunku, ginie pierwszy) itp.), a podwodna baza, z której nie można uciec, potęguje klaustrofobiczny klimat i atmosferę uwięzienia.

Gdyby zamienić podwodną bazę na statek kosmiczny, byłby Obcy Scotta. Gdyby ochłodzić nieco nastroje, przenosząc akcję do arktycznej stacji badawczej - Coś Carpentera. A jeśli dodać, że w tym samym, 1989, roku Cameron kręcił głośną *Otchłań*, stanie się również jasne, dlaczego producenci zdecydowali się umieścić akcję tuż nad poziomem oceanicznego dna.

GOOD OLD GAMES: KUP PAN KLASYKĘ

Radujmy się i śpiewajmy, panowie! Oto bowiem CD Projekt rozpoczął nową inicjatywę: **Good Old Games.** To strona, na której, jak powiada Gamecorner.pl: *„Za tę cenę* [ok. 6-10$] *otrzymamy nie tylko możliwość ściągnięcia danej gry, ale też prawo do ściągania jej ile razy chcemy i robienia z nią co chcemy - nie będzie w Good Old Games bowiem żadnych zabezpieczeń, ograniczeń dostępu i tym podobnych nowomodnych wynalazków, które już wszyscy zdążyli znienawidzić. No i wszystkie te gry, nawet najstarsze, będą przerobione już na wejściu tak, by działały na nowoczesnych komputerach bez zająknięcia.”* No panowie, jak to tak ma wyglądać, to ja się na to piszę bez namysłu. Czyżby groźny konkurent dla Steama?

Oferta gier wygląda na bogatą, a będzie jeszcze poszerzana. Zerknijmy, co też można w tym zoo znaleźć. Jak na razie na pewno wiadomo o: *Colin McRae Rally 2005*, *Operation Flashpoint*, *Sacrifice*, *TOCA Race Driver*, *Fallout* (1, 2 i *Tactics*), *MDK* (1 i 2), *Giants: Citizen Kabuto*, *Jagged Alliance 2*, *Freespace 2*, *Redneck Rampage*, *Kingpin*, *Lionheart* (ale chyba nie ten z Amigi :)), *Descent* (1-3), *Shogo* (eee tam).

Czytamy na witrynie: GOG będzie nie tylko sklepem, ale także społecznością graczy. Mniej interesujące jest to, że wraz z grami dostać będzie można dodatki - jak np. solucje, poradniki, tapety itp. To chyba niezbyt potrzebne w dobie Internetu i witryn takich jak GameFAQs.

Strona otworzy swe podwoje już we wrześniu. Tak więc uczniowie będą mieli coś na pocieszenie mimo końca wakacji. :) Komentarze internautów są w większości entuzjastyczne.

Podoba mi się to, gdyż normalizuje stosunek ludzi do starych gier. Może dzięki temu wiele osób zrozumie, że wiek nie ma żadnego znaczenia: gry są do GRANIA. Jeśli ktoś kupuje sobie i gra w *Fallouta*, to nie musi znaczyć, że odczuwa on „nostalgię” do tej gry bądź też jakiś „sentyment” do starych gier; on gra w *Fallouta* dlatego, że *Fallout* jest dobrą grą. I basta.

A przewiduję, że dla miłośników starych dobrych czasów będzie jeszcze lepiej... ale o tym napiszę już innym razem.

Babka z Marsa

CHCESZ NAPISAĆ ARTYKUŁ DO NO OPERATION?

Czekamy na twoje teksty! Muszą spełniać następujące warunki:

- napisane poprawnie po polsku

- bez wulgaryzmów, nieprzyzwoitości itp. Trzymajcie się także możliwie z dala od dowcipkowania z polityki

- rozsądnej długości. Nie powinny to być kilkuzdaniowe sucharki.

- lidów (tj. akapitów wprowadzających, tych napisanych inną czcionką) nie trzeba pisać

- nie opisujcie gier erotycznych (w stylu strip pokerów czy Larrego bądź też serii Lula)

- recenzje gier powinny mieć wyraźne screeny, listę wad, zalet, a także informację, na jakiej platformie sprzętowej grasz i jaką ocenę dajesz grze.

- „stare gry” rozumiane są jako gry mające co najmniej 5 lat. Remake'i starych gier - czy to darmowe tworzone przez amatorów, czy też np. konsolowe wersje gier komputerowych wydane po latach - nie mają ograniczeń wiekowych

Zastrzegamy sobie prawo do poprawiania błędów ortograficznych, gramatycznych i interpunkcyjnych w nadsyłanych artykułach oraz dodawania krótkich przypisów (np. w przypadku nieścisłości faktograficznych.)

Nadsyłajcie wasze dzieła na adres emailowy: ***korodzik@poczta.onet.pl***

W następnym numerze:

